ГЛАВА 4: УЛУЧШЕНИЕ ЧУДОВИЩ

В каждой из строк в Главе 1–3, описываются типичные представители существ их вида. Однако существует несколько методик, с помощью которых вы можете создать на основе типичных существ – экстраординарных и уникальных созданий: добавить классы персонажей, повысить Кубики Хит-Поинтов чудовища или добавить шаблон к чудовищу. Эти методы не эксклюзивны, вполне возможно, что к чудовищу шаблоном (к примеру, полудракон ламмасу), возможно улучшение через повышение КХП и добавление уровней классов персонажа.

Уровни по Классу: Разумные существа, которые по своему облику подобны гуманоидам, наиболее чаще всего продвигаются в уровнях классов. Существа с такой категорией, в строке Улучшенный содержат «По классу персонажа». Когда чудовище добавляет уровень класса, этот уровень обычно отображает повышение в опыте и обучаемости навыкам и способностям.

Повышение Кубиков Хит-Поинтов: Разумные существа не гуманоидного облика, и не обладающие разумом чудовища способны улучшаться через повышение своих КХП. Существа с повышенными КХП обычно занимают главенствующие позиции среди своей расы, они более крупные и сильные, чем остальные из их последователей.

Шаблоны: Как разумные существа так и без разума с необычным наследием (как наличие крови изверегов или драконов), с произошедшими изменениями в их первичной природе (нежить или ликантропия) могут быть модифицированы шаблоном. Шаблоны обычно проявляются в виде усиления чудовищ способностями, которые очень отличаются от способностей распространённых среди вида существа.

Более детально каждая из этих методик рассмотрена ниже.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ ПАРАМЕТРОВ

Принимается, что у чудовищ полностью средние (или стандартные) показатели параметров — 10 или 11 для каждой способности, которые модифицированы их расовыми бонусами. Однако улучшенные чудовища особи, у которых параметры лучше за обычные, они получаются в или результате элитного распределения, или не элитного распределения показателей параметров.

Чудовища, которые улучшены через шаблоны, и чудовища улучшенные через повышение Кубиков Хит-Поинтов, могут использовать любую из этих трёх методик (стандартную, элитную и не элитную). Любое из чудовищ достаточно уникальное для улучшения легко можно принять как элитное.

Элитное Распределение: Элитным распределением считается 15, 14, 13, 12, 10, 8. в результате эти числа модифицируют стандартные параметры на +4, +4, +2, +2, +0 и –2. хотя у чудовища есть одно слабое место, характерное для большинства представителей его расы, оно всё же гораздо лучше чем у остальных из его вида. Элитное распределение наиболее приемлемо для существ, у которых есть уровни класса персонажей. Игрок, которому хочется играть за чудовище из этой книги в качестве игрового персонажа, и не желает проводить броски параметров, может использовать элитное распределение.

Не элитное Распределение: Не элитное распределение – 13, 12, 11, 10, 9, 8. Эти числа поднимают показатели стандартных параметров на +2, +2, +0, +0, –2 и –2. Не элитное распределение не требует чтобы чудовище было лучше чем остальные, но оно выделяет чудовище как личность среди остальных из его вида, с слабостями и преимуществами характерными по его виду. Не элитное распределение наиболее характерно для чудовищ которые продвигаются в классах НИП, таких как воитель или адепт.

Повышение Показателей Параметров: Как только чудище достигает количества КХП кратного 4, оно повышает один из своих параметров на 1. К примеру ламмасу улучшенный с 7 Кубиков Хит-Поинтов до 14 Кубиков Хит-Поинтов получает повышение параметра за 8 КХП и второе повышение за 12 КХП. Чудовища не получают повышения показателей параметров за «уже достигнутые уровни», которые они получают за расовые Кубики Хит-Поинтов, так как эти корректировки уже учтены в их базовых показателях параметров.

ЧУДОВИЩА И УРОВНИ КЛАССОВ

Если существо приобретает классы персонажей, то оно следует всем правилам для мультиклассовых персонажей, которые рассмотрены на стр. 59–60 в Руководстве Игрока. Кубики Хит-Поинтов существа равны числу его уровней по классу, плюс его расовые Кубики Хит-Поинтов. К примеру у огра обычно 4 КХП. Если он приобретёт один уровень по варвару, он станет существом с 5 Кубиками Хит-Поинтов: 4d8 КХП за его уровни по огру, плюс 1d12 КХП за уровень по варвару. «Класс чудовища» существа всегда принимается предпочтительным, и существо никогда не переносит штрафы в ОП за его обладание. Дополнительные Кубики Хит-Поинтов получаемые за приобретение уровней в классах персонажей, никогда не влияет на размер существа.

Гуманоиды и Уровни Классов: Существа с 1 или менее КХП замещают их уровни чудовищ своими уровнями по персонажу. К примеру чародей гоблин утрачивает свой бонус атаки по гуманоиду, бонусы спасбросков, навыки и черты, но приобретает бонус атаки, спасбросков, навыки и черты, а также прочие классовые особенности по чародею 1-го уровня.

Корректировки Уровня и Эффективный Уровень Персонажа: Для определения эффективного уровня персонажа (ЭУП) для чудовища, добавляйте его корректировку уровня к его расовым КХП и уровням класса по персонажу. Принимается, что у чудовища минимальное количество необходимое для того чтобы быть персонажем его ЭУП. К примеру, минотавр варвар 4-го уровня имеет ЭУП 12 (6 за его КХП по

Таблица 4-1: Улучшение существа по его типу

	КХП	Бонус Атак	Хор. Спасброски	Пункты Навыков*
Необычный	d8	Общее КХП×3/4(как жрец)	Воля	2+мод-тор Интл за кажд. КХП
Животное	d8	Общее КХП×3/4(как жрец)	Стойк и Рефлекс (и изредка Воля)	2+мод-тор Интл за кажд. КХП
Механизм	d10	Общее КХП×3/4(как жрец)	—	2+мод-тор Интл за кажд. КХП**
Дракон	d12	Общее КХП (как воин)	Стойк, Воля, Рефлекс	6+мод-тор Интл за каждый КХП
Элементаль	d8	Общее КХП×3/4(как жрец)	От типа – Рефл (Огонь, Воздух); Стойкость (Земля, Вода)	2+мод-тор Интл за кажд. КХП
Фея	d6	Общее КХП×1/2(как маг)	Рефлекс и Воля	6+мод-тор Интл за кажд. КХП
Великан	d8	Общее КХП×3/4(как жрец)	Стойкость	2+мод-тор Интл за кажд. КХП
Гуманоид	d8	Общее КХП×3/4(как жрец)	Различные (любой один)	2+мод-тор Интл за кажд. КХП
Магический зверь	d10	Общее КХП (как воин)	Стойкость, Рефлекс	2+мод-тор Интл за кажд. КХП
Ужасный Гуманоид	d8	Общее КХП (как воин)	Рефлекс, Воля	2+мод-тор Интл за кажд. КХП
Слизь	d10	Общее КХП×3/4(как жрец)	—	2+мод-тор Интл за кажд. КХП**
Внешний	d8	Общее КХП (как воин)	Стойк, Рефлекс, Воля	8+мод-тор Интл за кажд. КХП
Растение	d8	Общее КХП×3/4(как жрец)	Стойкость	2+мод-тор Интл за кажд. КХП**
Нежить	d12	Общее КХП×1/2(как маг)	Воля	4+мод-тор Интл за кажд. КХП**
Насекомое	d8	Общее КХПх3/4(как жрец)	Стойкость	2+мод-тор Интл за кажд. КХП**

Все типы существ получают количество черт, равное: 1 +1 за каждые 3 КХП

*Но до тех пор, пока у существо обладает показателем Интеллекта как минимум 1, и получает 1 пункт навыков за КХП.

**Существа с показателем Интеллекта «—» не получают пунктов навыков или отличительных черт.

минотавру, 4 за его уровни класса, и 2 за его корректировку уровня). Как для эквивалента персонажа 12–го уровня, у него 66000 Оп, и чтобы перейти на 13-й уровень должен набрать 78000 Оп, и добавить новый уровень по классу.

Если вы собираетесь снарядить снаряжением это чудовища, используйте его ЭУП для его уровня персонажа при определении стоимости снаряжения которое он способен приобрести. В целом, только чудовища с строкой Улучшенный «По классу персонажа» получает снаряжение НИП; другие существа при добавлении классов персонажа принимаются как чудовища соответствующего СВ, и получает сокровище, а не снаряжение.

Приобретение Отличительных Черт и Повышение Показателей Параметров: Для определения приобретения черт и повышения показателей параметров, в учёт берётся количество Кубиков Хит-Поинтов, а не его ЭУП. К примеру у минотавра варвара 1-го уровня всего 7 КХП. У него есть три отличительных черты (за 1–й, 3–й и 6–й КХП). Когда продвинется до 2 уровня по варвару, он станет существом с 8 КХП, и сможет поднять на 1 какой-нибудь из параметров. Когда поднимется по варвару до 3–го уровня, минотавр станет существом с 9 КХП, и получит новую отличительную черту.

ПОВЫШЕНИЕ КУБИКОВ ХИТ–ПОИНТОВ

С повышением Кубиков Хит-Поинтов, могут повышаться и бонусы атаки существа, и модификаторы спасбросков. Оно может получать новые черты и навыки, которые зависят от его типа, это можно увидеть в таблице 4–1.

Бонусы спасбросков рассмотрены в Таблице 3–1: Базовые Бонусы Атак и Спасбросков на стр. 22 в *Руководстве Игрока*. «Хорошие» спасброски используют самые высокие из указанных показателей.

Отметьте себе, если существо получает уровни по классу, оно повышает их в соответствии со своим классом, а не типом.

Смотрите сноску на стр. 292 для примера того, как происходит корректирование параметров существа, при его повышении Кубиков Хит-Поинтов.

ПОВЫШЕНИЕ РАЗМЕРА

При повышении количества КХП существо может увеличиться и в размере (новый размер отмечен в строке Улучшенный соответственно в скобках).

Повышение размера влияет на любые специальные способности связанные с размером, такими как улучшенный захват. Также повышение размера влияет показатели параметров существа, КД, бонусы атак и повреждения, которые отмечены в Таблицах 4–2 и 4–3.

Таблица 4-2: Изменение параметров от размера

Предыдущий размер*	Новый размер	Сила	Ловк	Тело	природн Досп.	КД/ Ат
Мелкий	Микроскопич.	Та же	–2	То же	Тот же	–4
Микроскопич.	Крошечный	+2	–2	То же	Тот же	–2
Крошечный	Маленький	+4	–2	То же	Тот же	–1
Маленький	Средний	+4	–2	+2	Тот же	–1
Средний	Большой	+8	–2	+4	+2	–1
Большой	Огромный	+8	–2	+4	+3	–1
Огромный	Громадный	+8	Та же	+4	+4	–2
Громадный	Колоссальный	+8	Та же	+4	+5	–4

*Повторяйте корректировку если существо повышается более чем на один размер. К примеру, если существо продвигается с Среднего до Огромного размера, оно приобретает +16 к Силе, –4 к Ловкости и –2 к бонусу атаки и Классу Доспеха.

Таблица 4–3: Повышение Повреждений от Размера

Старое Повреждение (Каждое)*	Новое Повреждение
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8	2d6
1d10	2d8
2d6	3d6
2d8	3d8

*Повторяйте корректировку если существо повышается более чем на один размер. К примеру, если Среднее существо с атаками когтями, наносящими 1d4 повреждений, продвинулось со Среднего до Огромного, повреждение от каждой из атак когтей повысится до 1d8.

ШАБЛОНЫ

Определённые существа появляются при добавлении шаблонов к существующему существу. Шаблонное существо может отображать в себе причуды природы, индивидуальное проявление в результате эксперимента, или первого поколения потомков от разных родителей.

ПРИНИМАЕМЫЕ И ВРОЖДЁННЫЕ ШАБЛОНЫ

Некоторые из шаблонов можно добавлять к существам в любое время. После смерти чудовище или персонаж могут стать приведением. Заклинатель с минимум 11–го уровня может стать личем. Те же, у кого 5 или более КХП которых убили вампиры, могут стать сами вампирами. Шаблоны подобные этим шаблонам называются принимаемыми, указывающие на то, что у существа не всегда есть атрибуты для приобретения шаблона.

Остальные шаблоны известны как врождённые, которые являются частью существования существа. Примеры могут включать в себя: небесный, извергский, полунебесный, полудракон, и полуизверг, все они принимаются так, что создания уже рождались неся в себе шаблоны.

Вполне возможно, что шаблон может принадлежать и к тому, и к другому типу. К примеру, шаблон ликантропа является врождённым для существа с болезнью. Но он также может быть и принимаемым существом которого укусил природный ликантроп.

ЧТЕНИЕ ШАБЛОНА

Описание шаблона обеспечивает набором инструкций по изменению исходного существа, которое называется базовое существо.

Изменения по шаблону могут коснуться каждой строке в блоке параметров существа, все они рассмотрены ниже. В целом, если шаблон не производит капитальных перемен у существа, эта строка отсутствует в описании шаблона. Для большей ясности, неизменяемый параметр или атрибут отмечается как «Такой же как у базового существа».

Тип и Размер: Очень часто, шаблоны меняют тип существа, также они могут менять и размер существа.

Если шаблон меняет тип существа, существо приобретает подтип измененный (смотри стр. ___) если только описание шаблона не отмечает это по иному. Измененный подтип всегда идёт в паре с исходным типом существа. К примеру единорог с шаблоном полунебожителя является внешним с подтипом измененным магическим зверем. Если только шаблон не указывает по иному, то у нового существа будут черты нового типа, но оно и сохраняет черты старого типа. К примеру у единорога полу-небожителя будут черты внешнего (темновидение 18 м, нет души) и черты магического зверя (d10 Кубик Хит-Поинтов, базовый бонус атаки равный общему КХП, хорошие спасброски Стойкости и Рефлекса и т.д.).

Если шаблон меняет размер существа, используйте Таблицу 4–2 для вычисления перемен в природном доспехе, Классе Доспеха, бросках атаки и бонусах захвата.

Кубики Хит-Поинтов и Хит-Поинты: Большинство шаблонов не меняют число Кубиков Хит-Поинтов, но бывают исключения.

Некоторые шаблоны меняют размеры Кубиков Хит-Поинтов существа (обычно меняя тип существа). Несколько шаблонов могут менять предыдущие Кубики Хит-Поинтов, и продолжать менять КХП которые приобретаются по уровням класса, но, всё же большинство шаблонов меняющих КХП, меняют только исходные КХП существа, а Кубики Хит-Поинтов приобретаемые по классу остаются неизменными.

Если строка Кубик Хит-Поинтов в шаблоне отсутствует, значит, Кубик Хит-Поинтов и хит-поинты существа не меняются, если только не меняется модификатор Телосложения существа.

Инициатива: Если шаблон меняет Ловкость существа, или если он добавляет или убирает черту Улучшенная Инициатива, эта строка тоже подлежит переменам.

Скорость: Если шаблон модифицирует скорость существа, шаблон указывает, какие перемены оказывают на это влияние. Наиболее чаще шаблон добавляет новый режим передвижения, такой как скорость полёта.

Класс Доспеха: Если шаблон меняет размер существа, смотрите Таблицу 4–2 чтобы определить новый Класс Доспеха, и увидеть, меняется ли природный доспех. В некоторых

случаях, как в случае с шаблоном приведения, методика изменения Класса Доспеха может радикально поменяться; в описании шаблона отмечается, как корректировать КД существа.

Базовая Атака/Захват: Обычно шаблоны не меняют базовый бонус атаки существ. Если шаблон изменяет базовый бонус атаки, в описании шаблона отмечается благодаря каким переменам это происходит. Изменения в Силе существа может изменять бонус захвата существа, точно также как и при изменении размера существа; смотрите Таблицу 7–1, стр. ___.

Атака и Полная Атака: Большинство шаблонов не меняют бонус атаки или режимы атак существ, даже если и меняют их типы (базовый бонус атаки существа такой же как и у существа исходного типа). Конечно, любые перемены в показателях параметров, могут сказываться и на бонусах атаки. Если изменяется Сила и Ловкость, для определения бонусов атаки применяйте новые модификаторы. Изменения размера чудовища также изменяют и его бонус атаки; смотри Таблицу 4–2.

Повреждения: Повреждения меняются вместе с Силой. Если существо использует двуручное оружие, или имеет одно природное оружие, к повреждениям оно добавляет 1,5 модификатор бонуса Силы. Если у него более одной атаки, как у персонажа с двумя оружиями, или чудовища с атаками когтями и укусом, то тогда он прибавляет свой бонус Силы к первичной атаке, и 0,5 бонуса Силы ко всем своим вторичным атакам.

Заним. Прост-во/Диап. Поражения: Шаблон может менять эту строку если он меняет размер существа. Типичное занимаемое пространство и диапазон поражения для чудовищ каждого размера отмечен в Таблице 7–1: Размеры Существ стр. ___. Отметьте себе, что эта таблица не принимает в учёт особые ситуации, как например пряди подсекателя.

Специфические Атаки: Шаблон может добавлять или убирать специфические атаки. В описании шаблона отмечены детали по любым специфическим атакам, включая и то, как определять КС спасброска, если таковой есть.

Специальные Качества: Шаблон может добавлять или убирать специальные качества. В описании шаблона отмечены детали по любым специальным качествам, включая и определение КС для спасбросков, если таковые применимы. Даже если со специальными качествами строка отсутствует в описании существа, существо всё также приобретает любые качества связанные с его новым типом (смотри Главу 7 Глоссарий).

Базовые Спасброски: Как и с атаками изменение типа чудовища не всегда может повлечь за собой и изменение базовых бонусов спасбросков. Вы только должны их правильно откорректировать в соответствии с новыми модификаторами по Телосложению, Ловкости или Мудрости. Однако шаблон может указать, что чудовища может быть иные «хорошие» спасброски—смотрите Таблицу 4–1.

Параметры: Если шаблон изменяет один или более показателей параметров, эти изменения отмечены здесь.

Навыки: Как и с атаками, изменение типа чудовища, не всегда меняет его пункты навыков. Большинство шаблонов не меняют количество Кубиков Хит-Поинтов существа, поэтому вам не нужно корректировать навыки, если только не меняются ключевые параметры эти навыков, или шаблон получает бонус по одном или более навыков, или шаблон даёт черту,

ПРИМЕР УЛУЧШЕНИЯ ЧУДОВИЩА

Отидж – Большой необычный с улучшением 7-8 КХП (Большой) и 9-18 КХП (Огромный). Создание более мощного отиджа с 15 КХП потребует следующие

Улучшение Отиджа с 6 КХП до 15 КХП

	Старые Параметры	Новые Параметры	Заметки
Размер/Тип:	**Большой Необычный**	**Огромный Необычный**	**Новый размер из-за 15 КХП**
Кубик Хит-Поинтов:	6d8+9 (36 хп.)	15d8+48 (115 хп.)	Телосложение повысилось с 13 до 17 из-за Огромного размера. Отидж также сохраняет свою черту Прочность.
Инициатива:	+0	+3	Ловкость понижается с 10 до 8 из-за Огромного размера; добавляется черта Улучшенная Инициатива (одна из-за приобретения 9 КХП)
Скорость:	6 м. (4 клетки)	6 м. (4 клетки)	Без изменений
Класс Доспеха:	17 (–1 размер, +8 природный), касат. 9, оторопевший 17	19 (–2 размер, +12 природный, –1 Ловк), касат. 7, оторопевший 19	Из-за Огромного размера природный КД повышается на +4, но модификатор размера понижает КД на –1.
Базовая Атака/Захват	+4/+8	+11/+23	Базовый бонус для необычного с 15 КХП +11. Для захвата добавляется +4 (Сила 19), +8 (Огромный размер).
Атака	Щупальце +4 рукопашн. (1d6)	Щупальце +14 рукопашн. (1d8+4)	Базовый бонус атаки для необычного с 15 КХП +11, +4 (Сила 19), –2 (Огромный размер), поэтому бонус для первичной атаки +13, но отидж сохраняет черту Фокусировка в Оружии. Размер повышает повреждение с d6 до d8, и плюс Сила 19 добавляет +4 к броскам повреждений.
Полная Атака	2 щупальца +4 рукопашн. (1d6), укус –2 рукопашн. (1d4)	2 щупальца +14 рукопашн. (1d8-+4), укус +11 рукопашн. (1d6+2)	Как и выше. Отидж добавил черту Мульти-атаку, поэтому его вторичная атака укуса –2 а не –5. Повышенный размер
Заним. Прост-во/Диапазон	3 м./3 м. (4,5 м. с щупаль)	4,5 м./4,5 м. (7,5 м. с щупальцем)	Повышенное занимаемое пространство и диапазон поражения из-за размера.
Специфические Атаки	Удушение (1d6), болезнь, улучшенный захват	Удушение (1d8+4), болезнь, улучшен. захват	Отидж способен захватывать и душить существ вплоть до Большого размера; из-за повышенного КХП и Телосложения отиджа, КС спасброска против болезни теперь 20
Специальные Качества	Острый Нюх	Острый Нюх	Без изменений
Спасброски	Стойк+3, Рефл+2, Воля+6	Стойк+10, Рефл+4, Воля+10	При 15 КХП нормальные бонусы спасбросков +5, а хорошие +9 бонус, с соответствующей корректировкой с параметрами. Плюс у отиджа черта Повышенная Стойкость.
Параметры	Сила 11, Ловк 10, Тело 13, Интл 5, Мудр 12, Обн 6	Сила 19, Ловк 8, Тело 17, Интл 5, Мудр 12, Обн 6	Сила повысилась на +8, Ловкость понизилась на –2, Телосложение повысилось на +4.
Навыки	Скрытн. –1*, Прислушив. +6, Отслеж+6	Скрытн. –3*, Прислуш. +9, Отслеж. +9	Добавка 9 КХП позволяет максимальный ранг в навыках 18, и даёт 9 пунктов навыков. (+3 к Скрытн., +3 к Прислуш., +3 к Отслеж.). штраф к навыку Скрытности повышается с –4, до –8 из-за Огромного размера. Показатели навыков корректируются соответственно показателям параметров.
Отличительн. Черты	Настороженность, Прочность, Искусность в Оружии (щупальце)	Настороженность, Повышенная Стойкость, улучшенная Инициатива, Мультиатака, Прочность, Искусность в Оружии (щупальце)	Повышение КХП с 6 до 15 даёт отиджу шесть черт вместо трёх. Добавляются: Повышенная Стойкость, Улучшенная Инициатива и Мультиатака.

благодаря которой у существа бонус к проверке навыка.

Некоторые шаблоны могут менять определение пунктов навыков, но обычно эти изменения касаются лишь пунктов навыков которые приобретаются при получении шаблона. Перечисленные навыки в базовом описании существа принимаются как классовые, а также любые навыки шаблона которыми он наделяет существ.

Отличительные Черты: Так как большинство шаблонов не меняют число КХП существа, поэтому число исходных черт существа остаётся неизменным. Некоторые шаблоны могут наделять существо одной и более бонусными чертами.

Окружающая Среда: Обычна та же что и у базового существа.

Организация: Обычна та же что и у базового существа.

Серьёзность Вызова: Большинство шаблонов повышают Серьёзность Вызова существа. Шаблон может давать модификатор, который добавляется к СВ существа, или же он может указывать диапазон модификаторов, которые могут основываться на исходных Кубиках Хит-Поинтов или СВ.

Сокровище: Обычно та же что и у базового существа.

Мировоззрение: Обычно та же что и у базового существа, если только шаблон не тесно связан с определённым мировоззрением (такой как небесный или демонический, и либо шаблон меняющий исходный тип на нежить).

Улучшенный: Обычно такой же как и базового существа.

Корректировка Уровня: В этой строке указывается модификатор уровня корректировки для базового существа. Любая корректировка уровня бессмысленна, если только существо после получения шаблона не повышает свой показатель Интеллекта (минимум 3) чтобы далее мог развиваться в уровнях классов.

ПОШАГОВОЕ ПОЛУЧЕНИЕ ШАБЛОНА

Все представленные в этой книге шаблоны включают как минимум один пример шаблона применимого к существу. Чтобы применить шаблон к существу самостоятельно, вам необходимо следовать шагам расписанным далее.

Если шаблон изменяет базовый размер существа, для определения произошедших изменений в природном доспехе, Классе Доспеха, бросках атаки, используйте Таблицу 4–2. Просмотрите текст шаблона, чтобы увидеть следует ли вам применять модификаторы размеров к Силе, Ловкости и Телосложению, быть может в строке Параметры шаблона эти корректировки уже могут быть учтены.

Добавьте все модификаторы к параметрам за счёт изменения размера, и из строки Параметры, к базовым показателям параметров существа.

Когда вы знаете новый модификатор Телосложения, и любые изменения в Кубиках Хит-Поинтов, пересчитайте хит-поинты чудовища с шаблоном. Смотрите Кубики Хит-Поинтов и Хит-поинты выше.

Новый модификатор Телосложения также меняет модификатор спасбросков Стойкости существа, и любой модификатор навыка проверок Концентрации. Проверьте на Повышенную Стойкость, или любую иную отличительную черту повышающую спасбросок Стойкости, и затем примените все изменения.

Когда вы знаете новый модификатор Ловкости, пересчитайте модификаторы инициативы существа, и его Класса Доспеха. В тоже время не забывайте учитывать модификаторы за размер и природный доспех. Просмотрите на наличие черты Улучшенная Инициатива, или любую иную черту влияющую на Инициативу и используйте её сейчас.

Проверьте использует ли базовое или шаблонное существо Искусность в Оружии с одной или более своих атак. Если это так, то оно использует свой новый модификатор Ловкости, пересчитайте бонус атаки. Не забывайте применять любые модификаторы размера.

Новый модификатор Ловкости также отображается в модификаторе спасброска Рефлекса, и модификаторах любых навыков, чьим ключевым параметром является Ловкость. Просмотрите, может быть есть черта Молниеносные Рефлексы или подобные черты которые влияют на модификатор спасброска, если есть примените сейчас.

Теперь, когда вы знаете новый модификатор Силы, проверьте если у существа или шаблонного существа Искусность в Оружии. Для всех атак без Искусности в Оружии применяйте новый модификатор Силы, пересчитайте бонус атаки. Не забывайте применять любые модификаторы размера.

Новый модификатор Силы влияет на повреждения, и на все модификаторы навыков связанных с Силой.

Когда вы знаете новый модификатор Интеллекта пересчитайте все модификаторы навыков связанных с Интеллектом.

Когда вы знаете новый модификатор Мудрости, пересчитайте модификатор спасброска Воли, а также модификаторы тех навыков, чьим ключевым параметром является Мудрость. Просмотрите на наличие Железной Воли или иной черты, которые влияют на модификатор спасброска Воли.

Для всех остальных специальных способностей которые остаются от базового существа, пересчитайте новые КС спасбросков). В описании шаблона рассказывается как высчитывать КС для любых специальных способностей которые даёт шаблон. Формулой для большинства КС спасбросков является 10+1/2 КХП существа+модификатор соответствующей способности существа, которое применяет эту способность. Обычно каждая способность связана с определёнными типами параметров:

Сила: Любое проявление силы, напора, удержания или удушения.

Ловкость: Передвижение, ограничение передвижений, стрельба из стрелкового оружия, опутываемость.

Телосложение: практически всё, что исходит от тела существа включая ядовитые атаки и оружие дыхания.

Интеллект: Иллюзорные эффекты.

Мудрость: Ментальные или эффекты восприятия (за исключением очарований и внушений; смотрите Обаяние).

Обаяние: Модификатор Обаяния существа влияет на КС спасброска для его любой магической способности. Применяйте Обаяние для способностей существа которые оказывают влияние на силу воли оппонента, такие как атаки взглядом, очарования, внушения и эффекты высасывания энергии. Также применяйте Обаяние для КС которые основаны на отсутствующем показателе параметра существа. К примеру у нежити нет показателя Телосложения, поэтому для определения КС спасброска от любых ядовитых атак нежити применяется Обаяние.

Добавьте любые новые специальные способности которыми наделяет шаблон.

Добавьте любые бонусы навыков которыми наделяет шаблон.

Добавьте любые черты которыми наделяет шаблон, если ещё не приняты во внимание.

Обновите Серьёзность Вызова в соответствии с указаниями в шаблоне.

Добавление более Одного Шаблона

По теории, нет ограничения в добавлении шаблонов к существу. Добавляя каждый раз новый шаблон, просто применяйте его единожды. Прежде чем применять принимаемые шаблоны, всегда применяйте врождённые. Когда вы применяете несколько шаблонов, обращайте внимание на тип существа, вы можете установить шаблон, который ограничит доступ к другим шаблонам которые вы также хотели бы добавить. К примеру вампир не может быть личем, и т.д.

УЛУЧШЕНИЯ СЕРЬЁЗНОСТИ ВЫЗОВА ЧУДОВИЩА

Когда вы повышаете показатели параметров, уровни классов, повышаете количество Кубиков Хит-Поинтов или добавляете шаблон к чудовищу, вы делаете его более опасным в вызове для игроков.

Добавляя уровни классов к существу с 1 или менее КХП, вы продвигаете такое существо как и персонажа. В противном случае следуйте этому руководству:

ДОБАВЛЕНИЕ УРОВНЕЙ В КЛАССАХ

Если вы улучшаете чудовище добавляя уровни классов персонажа, определите насколько эти уровни непосредственно улучшат текущие способности чудовища.

Когда вы добавляете уровни классов к существу, вам следует обращать на показатели параметров характерные для этого класса. Большинство существ этой книги созданы по стандартной расстановке показателей параметров: 11, 11, 11, 10, 10, 10, 10, плюс корректировка в соответствии с расовыми модификаторами. Если вы наделяете существо классом ИП, таким как воин или друид, используйте элитную расстановку показателей параметров перед расовыми корректировками: 15, 14, 13, 12, 10, 8. К примеру охотник троллей (в описании Тролль) является рейнджером с элитным распределением,

которые затем модифицированы расовыми корректировками тролля (Сила +12, Ловк +4, Тело +12, Интл –4, Мудр –2, Обн –4). Существа с классами по НИП, такие как адепт или воитель, используют не элитное распределение 13, 12, 11, 10, 9, 8. тому пример воитель орков, который описан в этой книге.

Установление СВ: Принимая Серьёзность Вызова как субъективное суждение, а не точное значение, вы сами способны корректировать какое должно быть СВ для этого чудовища с уровнями в классах. Если вы видите, что комбинация с классом значительно усиливает существо, или наоборот незначительно, как это подразумевает данное руководство, устанавливаете СВ как подсказывает вам ваша логика. Не станьте на сторону overestimating: если у чудовища более высокая Серьёзность Вызова чем это отмечено, более вероятно то, что он уничтожить всю группу персонажей, чем она справится с ним.

СВЯЗАННЫЕ УРОВНИ В КЛАССАХ

Классовые уровни повышающие текущую силу чудовищ известны как связанные уровни в классах. Каждый связанный класс уровня повышает СВ чудовища на 1.

Связанные классы воина, рейнджера, паладина или варвара подходят для существа, которое базируется на своих боевых способностях. К примеру если вы добавите уровень ледяному великану по воину, варвару, паладину или рейнджеру, это напрямую повысит текущие способности чудовища, а потому оно является связанным уровнем в классах.

Вор и рейнджер приемлемы для существ, которые наедятся на свою скрытность, и ошарашивание противника, или же на навыки которые дают им это преимущество. Демон бабау к примеру, «скрытный и коварный» и имеет специальную способность коварной атаки. Поэтому вор является связанным классом для этого существа.

Класс имеющий дело с заклинаниями связан с существами у которых уже есть способность активации заклинаний как и у персонажа такого класса. Так как уровни чудовища в таких классах суммируются с его врождёнными способностями к магии. К примеру ракшаса, активирует заклинания как чародей 7-го уровня. Если она поднимется на один уровень по чародею, то она будет применять их как чародей 8-го уровня.

НЕ СВЯЗАННЫЕ УРОВНИ КЛАССОВ

Если вы добавляете уровень класса который напрямую не улучшает способности существа (например чародей для ледяного великана), то такой уровень класса принимается как не связанный, и поэтому всё в нём происходящее более усложненное. Добавление не связанного с уровнем класса повышает СВ чудовища на 1/2 за каждый из его не связанных с классом уровней до тех пор, пока они не равны его исходным Кубикам Хит-Поинтов. С этого места, каждый дополнительный уровень того же класса, или подобного ему, принимается связанным и повышает СВ чудовища на 1.

К примеру у ледяных великанов есть 14 КХП. После того, как вы добавите ледяному великану 14 уровней чародея (и +7 к его СВ), любой дальнейший уровень по чародею будет для него связанным уровнем класса. Все дальнейшие уровни по чародею будут поднимать его СВ на 1.

Уровни в классах НИП, всегда принимаются как не связанные.

ДОБАВЛЕНИЕ КУБИКОВ ХИТ–ПОИНТОВ.

Когда вы улучшаете чудовище добавляя Кубик Хит-Поинтов, используйте Таблицу 4–4 для определения эффекта на СВ существа. Не забывайте, что многие чудовище с добавлением КХП, также повышаются и в размере. Не суммируйте это повышение с любым из повышений СВ от уровней класса.

В целом, если вы удвоили СВ существа, вы должны очень тщательно изучать все его дальнейшие в параметрах и способностях. Добавление КХП для существа повышает его несколько способностей, а радикальное повышение не может продолжать эту прогрессию бесконечно. Сравните улучшенный бонус атаки чудовища, бонусы спасбросков и любой КС от его специальных способностей из-за повышения КХП для типичных персонажей соответствующего уровня, после этого откорректируйте соответственно СВ.

ПОВЫШЕНИЕ РАЗМЕРА

В целом, повышение размера чудовища повышает его боевую эффективность. У больших существ повышается Сила, диапазон поражения и иные преимущества. Применяйте эти модификаторы когда размер существа превышает Средний, и в сочетании с любыми прочими повышениями.

Однако будьте внимательны. Чудовища улучшаемые через увеличения в размере, могут утратить свою эффективность от маленького размера. К примеру григ получает за свой Крошечный размер бонусы к КД и атаке, а уменьшение Ловкости за счёт увеличения размера сильно отобразится на его способности Искусность в Оружии. Чудовища, которые не получают преимуществ от увеличения в размере, по этой причине не улучшаются таким способом.

Таблица 4–4 Повышение СВ Улучшенного Чудовища

Исходный Тип Существа	Повышение СВ
Необычный, механизм, элементаль, Фея, великан, гуманоид, слизь, Растение, нежить, насекомое	+1 за 4 добавл. КХП
Животное, Магический Зверь, Ужасный гуманоид	+1 за 3 добавл. КХП
Дракон, внешний, не связанные с классом уровни	+1 за 2 добавл КХП или 2 добавл. уровня
Прямо связанные уровни класса	+1 за добавл. уровень
Иные Модификаторы	
Размер повышается до Большого и выше	+1 к СВ
Показатели параметров чудовища по элитному распределению*	+1 к СВ
Существо получает специфические атаки или способности, которые значительно улучшают его боевую эффективность	+2 к СВ
Существо получает специфические атаки или способности, которые незначительно улучшают его боевую эффективность	+1 к СВ
Добавление шаблона	СВ шаблона +модификатор

*Не применяйте это повышение если вы улучшаете чудовище по уровням в классах. (Чудовища улучшаемые в уровнях класса принимаются как созданные по элитному распределению).

ДОБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ СПО–СОБНОСТЕЙ

Вы способны добавлять к существу любые магические, сверхъестественные и экстраординарные способности. Как и с уровнем класса, вы должны определить, насколько сильно или не сильно улучшает эта способность существо. Несколько способностей действующих совместно принимаются в таких целях как единый модификатор. Если способность (комбинация из способностей) существенно повышают боевую эффективность чудовища, повышайте СВ на 2. незначительные способности повышают СВ на 1, а тривиальные способности и вовсе не повышают СВ чудовища. Если приобретаемые чудовищем специальные способности не связанны с классом или повышением Кубиков Хит-Поинтов, тогда это повышение СВ добавляется, в противном случае нет.

Великолепная специфическая атака – одна из тех вероятностей, когда есть неплохой шанс того, что персонаж один раунд будет обездвижен или не боеспособен; и хотя способность тролля раздирания опасна, она не несёт под собой ещё больше опасности, чем она таковой является, а вот вводящий в замешательство взгляд умбер халка способен выводить из сражения персонажей каждый раунд. Великолепная специальная способность – это то, что значительно уменьшает уязвимость чудовища к обычным атакам, такое как устойчивость к магии, или устойчивости нежити. Не добавляйте этот фактор дважды, если у чудовища уже есть и специфические атаки и специальные способности.

Удостоверьтесь что «шкала» ваших оценок этих способностей соответствует текущему СВ чудовища. Давая СВ 15 чудовищу, которое вы создаёте для рукопашного боя , способность с активировать *силу быка* один раз в день будет явно тривиальным. Это вряд ли повысит его СВ, ну в лучшем случае на 1. Если же вы даёте эту способность чудовищу с СВ 1, она будет весьма впечатляюща, и потому повысит его СВ на 2.

Всегда проблематично добавление множества способностей. Обычно чудовища появляются на короткий период «на экране» любого приключения. Если вы наделите чудовище большим количеством специальных способностей чем оно сможет применить за одно столкновение, вы лишь повысите нагромождённость и проблематичность, но не получите реального улучшения.